



# Le poids du passé



Scénario pour Rolemaster  
localisé sur le monde de Paorn

**SDEN**  
RUBRIQUE JDR

# Le poids du passé

## Illustration de couverture

*Luthien* : [vchitry@ulb.ac.be](mailto:vchitry@ulb.ac.be)

## Illustrations intérieures

*David Bastit* : [david.bastit@libertysurf.fr](mailto:david.bastit@libertysurf.fr)

*Luthien* : [vchitry@ulb.ac.be](mailto:vchitry@ulb.ac.be)

## Image 3D

*Karim Aïssaoui* : [sigfrid@sden.org](mailto:sigfrid@sden.org)

Merci à Daemonium pour l'inspiration de ce scénario.

---



# Le poids du passé

Scénario pour Rolemaster

## Un peu d'histoire

Il y a environ 300 ans, eu lieu dans les Comtés Francs une terrible bataille entre une communauté naine et des hommes en armes. Ces derniers, adorateurs d'une entité maléfique dénommée Shagan (en fait, le Dieu-Mort) entreprirent la construction d'un petit temple sacrificiel dans les montagnes. Ce temple serait à la source d'un point de pouvoir important selon certains, mais personne n'a jamais été vérifié.

Pour leurs rites païens, les humains capturèrent un certain nombre de nains de la région pour les sacrifier à Shagan. Mais une jeune femme fut également offerte en sacrifice. C'était la femme d'un redoutable guerrier humain, le leader de la troupe.

Le clan des nains concerné par ces enlèvements, épris de vengeance, attaquait ces hommes leur de leur retour vers la vallée. Le combat fût acharné et les nains, après avoir subi de terribles pertes, se replièrent dans les montagnes. Malgré tout, Serphanim (le leader) succomba lors de la bataille. Le reste de la compagnie humaine lui érigea un tombeau un peu particulier (permettant une conservation du corps) avant de s'en aller. Leur but étant de revenir avec un nécromancien pour lui rendre la vie, ce qu'ils ne purent jamais faire.

Quant au temple et en dépit des différentes tentatives naines, il ne pût être détruit. Certains récits nains parlent d'une entité maléfique le protégeant.

### **Note :**

Après la destruction d'Ethere et l'emprisonnement du Dieu Mort, ce dernier demanda à un démon, le Mangeur d'âmes (démon Ordainer Moloch), de lui créer une relique capable de lui redonner la force de se libérer de sa geôle. Le Mangeur d'âmes se mit en charge de créer Kabaal, mais pour les propriétés magiques qu'il voulait lui conférer, il fallait nourrir l'arme avec des âmes, de beaucoup d'âmes ! Le temple sacrificiel a été créé dans ce but. Il est protégé par un Wraith au service du Mangeur d'âmes afin de prévenir tout risque de destruction. C'est cette entité à laquelle les Nains se sont souvent frottés.

## Introduction

En Sordolia, les Orcs et autres Trolls recommencent à devenir de plus en plus présent. A tel point que l'on suspecte quelques failles dans le Dernier Rempart, cette fortification qui barre les différents cols de la chaîne des Sinistérias. L'inspection risque de prendre du temps et l'empereur n'est pas disposé à envoyer des troupes impériales si loin au nord et pendant trop longtemps. Le prince Margor d'Avrelanche, le gouverneur de la province de Sordolia, a donc décidé de tenter d'unir les clans nains des Sinistérias à la cause de la Burgonnie.

Plusieurs appels aux volontaires ont été faits, autant pour l'inspection des fortifications que pour aller négocier avec les différents clans de nains. Des groupes d'hommes motivés sont déjà en route vers les montagnes.

Vos joueurs, actuellement stationnés à Palidam ont décidé de répondre à l'annonce du bourgmestre. Les voilà donc chargé d'aller contacter l'un des clans nains des Comtés Francs pour les convaincre de faire une surveillance des lieux. Un émissaire officiel les accompagnent pour la négociation, et le cas échéant pour fixer la rente pour ce service rendu à l'empire Burgon !

## Là haut, dans les montagnes...

### 1) Vers l'inconnu

Nous sommes à la fin de l'été et les nuits commencent à bien fraîchir, surtout à l'approche de la barrière des Sinistérias. L'orientation dans ces montagnes n'est pas aussi facile que cela. L'équipe possède une carte sommaire de la région, avec les différents points de repaire les plus courants. Rappelons que les boussoles ne sont pas fiables sur Paorn, et à moins que l'un des joueurs ne soit originaire de cette région, il y a de fortes chances de se perdre. Il va falloir s'organiser pour traverser ces montagnes. La petite équipe possède 4 chevaux de somme pour le chargement et la nourriture.

En montagne, les températures en cette saison oscillent entre 8 et 15°C au niveau de la mer. La température descend d'environ 0.5°C par 300m de dénivelé et descend encore de 5°C sur les glaciers. Pour ceux qui seraient intéressés par la recherche de plantes, nous sommes en climat froid (type « c ») et les codes de terrains sont Montagne (« M ») jusqu'à 2700m et Alpin (« A ») au delà. Quelques petits glaciers (« G ») sont présents entre 2500m et les sommets. Les forêts de conifères (« C ») peuvent être également présentes en dessous de 2400m. Se référer à la carte située en annexe pour les explications qui suivent.

1a- Le début du col où est supposée arriver l'expédition.

1b- Pied du col où les joueurs sont effectivement déposés.

2- Les entrées par les cols sont marquées par des « wards » d'avertissement apposés par les Nains. Ils sont silencieux, mais les Nains seront au courant eux ! Ceci signifie bien entendu que les joueurs seront très rapidement sous surveillance dès qu'ils auront franchis les cols. Les joueurs pourront peut-être percevoir les signes gravés sur la pierre (de chaque côté du col) qui témoignent de la présence du ward (Awareness Perception \* Alertness, difficulté « Sheer Foly »).

3- Vallée en partie boisée par une forêt de pins communs et Sordolains. Quelques petits torrents arrivent dans cette vallée et s'enfoncent dans le sol. Ils sont très peu actifs en cette saison et tous n'ont pas forcément une eau potable !

4- Une vallée un peu plus haute que la précédente, un lac y est présent, alimenté par les eaux de fonte des monts alentours. Parfois, il arrive que des Hobbobélins s'installent quelques jours pour la chasse

ou comme zone de repos temporaire. Une cité Naine de la tribu des Mystiques (avec qui ils ont des contacts) se situe à quelques dizaines de kilomètres plus à l'Est.

5- Ce col est gardé par les Sombres Esprits de façon très active. Il y arrêtent toute personne qui ose le franchir. L'embuscade à l'encontre des PJ aura lieu ici... (v. section 2)

6- Vallée très partiellement couverte d'une forêt de conifères. Les Nains se servent aussi des arbres pour leur besoins personnels.

7- Cité Naine appartenant aux Sombres Esprits. C'est la cité que les joueurs doivent contacter...

8- Col sous surveillance des Mystiques. Des rets d'avertissements, protègent également ce col.

9- Vallée frontalière entre les Mystiques et les Sombres Esprits. C'est dans cette vallée que se déroulera le conflit entre les deux clans Nains (v. plus loin).

10- Tombeau de Serphanim (v. plus loin).

11- Vallée austère et à nue. C'est l'emplacement de l'autel des Sacrifices dédié à Shagan. Deux Gloombirds (cf. Creatures & Monsters) hantent cette vallée, accentuant encore le sentiment de dépression ambiant.

### 2) Ils sont là !

Egarés ou pas, alors qu'ils avancent dans les montagnes, en direction de l'un des points supposés de l'un des clans nains, une embuscade les attends (Awareness \* Sense Ambush -30 pour la détecter). Les nains des Comtés Francs sont toujours à l'affût des intrus sur leurs territoires. Il s'agit d'un des clans des Sombres Esprits. Si les joueurs détectent l'embuscade à temps, les nains les interpellent et chercheront à savoir le pourquoi de leur venue. Il s'agit des membres du clan recherché et ces derniers accepteront de les amener sous escorte serrée jusqu'à la cité naine.

Dans le cas contraire, les nains ne cherchent pas à les tuer mais à les immobiliser et les capturer (de préférence inconscients) pour les ramener chez eux. Ils reprennent conscience ligotés dans la pénombre d'une grotte à la roche froide. Un nain qui guettait leur réveil appelle d'autres membres du clan. Après une brève discussion entre eux dans une des langues naines, celui qui semble être le chef leur adresse la parole en burgon.

Ce que désire savoir le chef du clan, c'est le pourquoi de leur présence dans ces montagnes, alors qu'ils ne sont plus en terre burgonne depuis un

moment. Si les joueurs ne le font pas d'eux même, l'émissaire burgon leur expose le problème des incursions d'orcs en Burgonnie ainsi que le marché proposé par le prince Margor.

Feluk, le chef nain : « *Vos problèmes burgons vous concernent, nous avons les nôtres. Nous sommes actuellement en guerre avec un autre clan. Nous ne pouvons pas perdre de précieux guerriers dans l'inspection des remparts. D'ailleurs, qui nous dit que les autres clans vont accepter ? Nous avons une bataille à mener dans une semaine et nous la mèneront !* »

A ce moment, un autre nain parle à Feluk dans sa langue. Ce dernier, après un temps de réflexion, s'adresse de nouveau aux joueurs.

« *Mais il y a peut-être une solution à vos problèmes, ainsi qu'aux nôtres. Vos acceptez de nous aider et l'on fera de même par la suite. Un de nos sorcier a une tâche à entreprendre dans une vallée à 3 jours de marche d'ici. Il lui faut une escorte. Dix des nôtres iront, ainsi que vous autres. Nous avons besoin de tous nos guerriers ici et je ne veux pas dégarnir de trop mes rangs. L'émissaire du prince reste bien sûr avec nous... Vous acceptez et on acceptera la demande de votre prince.* »

**Note :** Il serait judicieux pour la suite du scénario que les joueurs acceptent, sinon, ils ont de toutes façons failli à leur mission. Dans ce cas, et pour le retour, pensez que les montagnes sont habitées par d'autres tribus naines, et notamment des clans ennemis aux Sombres Esprits qui pourraient leur chercher querelle. Et puis, des orcs, gobelins et autres trolls traversent aussi les montagnes vers la Burgonnie. Quelques petites rencontres pourraient les faire changer d'avis... De toutes manières, si ce choix est fait, vous partez en pleine improvisation !

Donc, les personnages acceptent... Les préparatifs sont organisés et les PJ vont pouvoir faire connaissance avec Erendûl le sorcier, ainsi que quelques uns des membres les plus communicatifs de la troupe.

Pendant ce temps, ils sont abordés par une vieille femme de la tribu. Petite, fine et ridée. Les cheveux un peu en désordre et arborant de multiples colifichets autour du cou (dont un crâne de petit animal).

- *Les humains auraient-ils quelques souhaits dans leurs cœurs ? Voudraient-ils qu'ils se réalisent ?* », dit-elle d'une voix rauque.

« *Ecoutez Mîndazin, humains... Je peux les réaliser si vous sacrifiez quelque chose qui vous est cher. Telle est la condition de vos désirs !* ». (Attention, elle n'accepte pas de souhaits matériels...)

A vos joueurs de voir, mais de toutes façons, s'ils acceptent cela ne sera pas instantané. La vieille femme doit exécuter quelques rituels pour l'accomplissement. Cela sera exaucé au retour des

joueurs, mais attention, veillez à ce que leurs sacrifices soient proportionnel à leurs vœux.

## Tombeau de Serphanim

### 1) En route sous la montagne...

Les joueurs vont donc devoir suivre les Nains et emprunter quelques-uns de leurs passages souterrains, non sans mal ! Il va falloir avoir le cœur bien accroché sur certains passages on ne peut plus acrobatiques. Le chemin est périlleux, mais il permet d'économiser beaucoup de temps. Seulement une journée et demie au lieu des 3 jours nécessaires lors du retour. Seule la fin du trajet (une demie journée) se fera à terrain découvert.

Les grottes sont bien entendu sombres, à l'exception de rares percées de lumière émanant du plafond. Des torches seront prises par les nains pour permettre aux humains d'y voir clair, bien qu'ils s'en passent habituellement. A noter que les passages de ces montagnes ont rarement été travaillés par les Sombres Esprits. Il s'agit pour la majorité de passages naturels. Certaines parties ont néanmoins été grossièrement taillées, comme pour certaines corniches longeant des parois abruptes le long des gouffres. Voici en détail les quelques passages périlleux que notre équipe aura à surpasser.

- **Gouffres et corniches** (passage sur d'étroites corniches avec un énorme vide en dessous)

Petit moment de frayeur en perspective... Les passages qui longent de petits gouffres ne sont pas spécialement rares, mais l'un de ceux-là est particulièrement dangereux, surtout pour des humains. La corniche, en partie naturelle fait entre 30 et 40 centimètres de large. A gauche, la roche et à droite, un gouffre dont on ne voit ni le fond (25m), ni l'autre bord (la largeur est de 15m, ce qui est trop loin pour être visible à la lumière d'une torche).

Ceci pourrait encore aller, si ce n'est qu'à de nombreux endroits, la roche qui surplombe la corniche descend en peu trop bas pour des humains. Les Nains passent sans problème dessous, mais les autres devront dangereusement fléchir sur leurs jambes pour avancer lors de ces moments. La difficulté est alors d'éviter les crampes quand on avance prudemment sur une distance (même courte) alors que tous les muscles sont tendus et que la position est franchement inconfortable. Il y a 2 situations à faire vivre (à répartir avec les autres actions) :

a) La hauteur de passage est de 1m40. Le passage délicat fait un peu moins d'un mètre de long.

Epreuve de Athletic Gymnastic \* Contortion. Difficulté (tableau 1-a);

Easy entre 1m40 et 1m50,  
Light entre 1m50 à 1m60,  
Medium de 1m60 à 1m70,  
Hard entre 1m70 et 1m80,  
Very hard entre 1m80 et 1m90,  
Extremely hard entre 1m90 et 2m,  
Sheer folly entre 2m et 2m10,  
Absurd au dessus de 2m10 !

b) La hauteur est en moyenne de 1m55, mais le passage est long de 3m. Vos joueurs devront certainement faire plus d'une épreuve pour passer. Epreuve de Athletic Gymnastic \* Contortion. Difficulté (tableau 1-b) ;

Routine entre 1m55 et 1m60  
Easy entre 1m60 et 1m70,  
Light entre 1m70 à 1m80,  
Medium de 1m80 à 1m90,  
Hard entre 1m90 et 2m,  
Very hard entre 2m et 2m10,  
Extremely hard entre 2m10 et 2m20,  
Sheer folly entre 2m20 et 2m30,  
Absurd au dessus de 2m30 !

#### - Boyau et lac souterrain

Les cavernes deviennent plus humides et l'on entend l'écho de bruits de gouttes d'eau qui se répercutent en surface d'un lac. Le plafond, piqué de stalactites est très bas au dessus de la surface d'un petit lac souterrain (20m de long sur 5 de large). L'entrée d'un étroit boyau est visible dans la paroi sur la droite du lac. Celui-ci monte un peu visiblement. Ce boyau longe plus ou moins le lac souterrain et permet d'arriver de l'autre côté à peu près au sec. Les nains emploieront celui-ci car ils n'ont aucune envie d'aller barboter dans de l'eau à 8°C, d'autant que la profondeur moyenne atteint les 2m (1m40 au début et des creux à 2m30).

Pour circuler dans le boyau, il vaut mieux faire moins de 1m80. Vous pouvez utiliser le tableau 1-a pour les épreuves de contorsion. Il faut y réussir 4 épreuves, la moindre épreuve loupé augmente la difficulté de 1 et au bout de trois loupés sur le même obstacle, il faut faire demi-tour.

Pour ceux qui souhaiteraient passer par le lac, il va falloir se mouiller un peu et ce n'est pas rien en soit vu la température de l'eau (RR niv.2 - SD+SD+Co). Chaque tentative pour essayer de rentrer dans l'eau augmente les chances de 10%. Les PJ seraient bien inspirés de garder quelques vêtements au sec pour éviter de tomber malade à la sortie (RR niv.2 sous Disease). Savoir nager est une bonne chose, encore que l'on peu s'aider des stalactites pour avancer, ou alors grâce à une corde. Laissez-les se débrouillez un peu...

#### - Descente en rappel le long d'une falaise

Le dernier passage un peu risqué arrive lorsque le sol et le plafond s'affaissent brusquement. En fait d'affaissement, c'est une véritable cassure et le sol descend quasiment à pic lors de ces premiers mètres. Le plafond suit de façon un peu moins prononcée. Les Nains préparent la descente. Une simple corde... C'est parti pour une descente de 45m dans le noir ! Des Nains descendront en premier et d'autres fermeront la marche.

Un jet en Athletic Gymnastics \* Rappel à chaque round est donc nécessaire pour savoir si la manœuvre réussit (difficulté Medium), sinon attention au risque de chute ! Dans tous les cas, les Nains ont quelques baumes et potions pour parer au plus pressé en cas de pépin. Et en cas de mort accidentelle ? Vous avez un nécromancien Nain dans le groupe de PNJ il me semble...

## 2) Le tombeau dans la vallée

Le paysage de cette vallée est plutôt agréable. Des montagnes au sommet enneigés la bordent, une forêt de pins Sordolains s'étend à quelques centaines de mètres du tombeau. Un petit ruisseau coule non loin de là.

En s'approchant du tombeau, on peut y distinguer des écritures gravées. C'est écrit en ancien Sordolain (un dialecte datant d'environ 400 ans), mais ceux qui connaissent ou qui peuvent les déchiffrer pourront y lire ceci :

« **Shagan, accepte Serphanim dans ton ombre** ». Des runes protègent le tombeau contre le pillage.

Erendûl, le sorcier nain, observe attentivement le tombeau et examine soigneusement les différents symboles gravés. Il reconnaît certaines des runes de protection (ainsi que la façon dont les désactiver), par contre il ne connaît pas l'ancien langage. Les joueurs pourront peut-être lui venir en aide pour dissiper ses doutes.

Une fois le tombeau ouvert et le coffre scellé, le corps de Serphanim est alors visible de tous. Première surprise, alors que presque tous s'apprêtaient à voir un squelette, ils voient un corps encore étrangement bien conservé ! Erendûl s'active alors à la préparation d'une étrange mixture vert-sombre (un colorant) faites d'herbes sorties d'un petit sac.

Pendant que les autres nains surveillent la petite vallée où ils sont, Erendûl trace des inscriptions sur le front et les mains du corps de Serphanim.

Tout ce beau monde attend la tombée de la nuit, le sorcier en profonde méditation.

Le soleil une fois couché, tous (y compris les joueurs), reçoivent l'ordre du sorcier de s'asseoir en cercle autour du tombeau. Alors qu'un petit feu brûle timidement dans la fraîcheur de la nuit, Etherne apparaît alors entre les pics des montagnes.

Erendûl entame alors une mélodie répétitive et lancinante qui assoupi les esprits de tous les membres du cercle, les plongeant dans un état entre rêve et réalité.

Alors que tout le monde est plus ou moins plongé dans cet état, chacun va avoir l'impression de vivre des scènes criantes de vérité. Certains vont devoir affronter des guerriers habillés d'armure ébène, alors que d'autres verront des sorciers leur lancer des sorts effrayants. Des molosses à trois têtes ou crachant des flammes bondiront sur d'autres (faites jouer ces combats !). Tout cela dans un décor irréal et

désolé. Souvenirs d'antan, peuplant les cauchemars de Serphanim. De temps à autre, une voix hurlant la mélodie se fait entendre (à chaque fois plus rapidement), avant d'être remplacée par des images de massacres, de corps ouverts et décapités. D'autres pourrissants sur des pieux alors que des sacrifices s'effectuent à côté d'eux. En dernier lieu, des âmes torturées (réelles celles-là) viennent attaquer le groupe pour leur aspirer leur énergie vitale. On ne ramène pas des âmes à la vie sans en payer le prix...

Alors que Erendûl hurle littéralement sa litanie, ses cris réverbérés par les montagnes, un autre cri d'agonie celui-là émane du tombeau. Le sorcier s'arrête net alors que le cri de Serphanim se termine dans un râle. Tout le monde revient alors à la réalité. Tous les points de coups encaissés sont réels. Les dégâts physiques par contre disparaissent (hémorragie, fractures, critiques mortels) mais les joueurs devront néanmoins faire un jet sous santé mentale (bonus SD+Pr, cf. Mentalism Companion p.54) à cause du choc mental. Violence. Cruauté. Peur et mort. Telles sont les émotions qui traversent le groupe.

Quelques minutes plus tard, Serphanim s'extrait péniblement du tombeau, le visage marqué par la souffrance. Erendûl s'approche alors pour lui porter assistance alors que les autres nains sont traversés de sentiments divers. Certains semblent regarder Serphanim avec respect, d'autres avec une certaine forme de joie, mais aussi avec inquiétude après les sentiments qu'ils ont ressentis lors du rituel.

Il va falloir laisser passer la nuit et essayer de se reposer un peu. Serphanim est encore dans l'incapacité de parler ou d'agir, mais des bribes de souvenirs lui reviennent peu à peu. Sa vie passée,

ses épreuves après sa mort ainsi que sa nouvelle vie se mélangent encore dans sa tête. Plusieurs fois dans la nuit, il se réveille en hurlant, pourchassé par ses souvenirs et ses démons intérieurs. Difficile de

se reposer dans ces conditions.

Serphanim a donc été rappelé à la vie. Disons plutôt que son esprit a réintégré son corps ! Les pouvoirs de la nécromancie faisant le reste. Serphanim est maintenant un mort vivant, rappelé par les nains pour combattre contre un autre clan.



## Souvenirs d'antan

Le lendemain, l'équipée prend la route sous un ciel gris. Serphanim quant à lui se sentira plus à l'aise dans les souterrains qu'en plein jour. Il n'est pas spécialement très causant mais il suit l'équipée sans rechigner. A l'exception de la première journée, où il restera muet, il répondra brièvement à quelques questions par la suite. Il n'abordera jamais la discussion de lui même. De toutes façons, ses discussions sont limitées, il ne se rappelle que des bribes d'informations sur le monde passé. Il ressent surtout la souffrance en lui, souffrance dont il n'arrive pas encore à déterminer l'origine et la raison. Pourquoi son âme a-t-elle été autant torturée ?

Lorsqu'il s'exprime, c'est avec un ancien accent burgon. N'oubliez pas non plus que ses références à l'histoire de Paorn datent de près de 3 siècles ! Pensez-y lorsque vous devrez répondre aux questions de vos joueurs.

Pour les détails pratiques, Serphanim n'a pas besoin de manger et les nuits passant, a de moins en moins besoin de dormir. Il passe ses veillées à essayer de se souvenir, mais il n'a en tête que des scènes de souffrance et de batailles.

L'arrivée au clan est accueillie avec joie et un certain optimisme pour la bataille qui se prépare. Feluk s'entretient avec Erendûl pour savoir ce qui s'est passé et tous deux s'entretiennent longuement avec Serphanim pour le préparer à la bataille.

Pour l'histoire de la surveillance du Dernier Rempart, Feluk leur annoncera qu'ils verront cela après la bataille. Ils ont un sérieux compte à régler avec l'autre clan et n'en démordent pas.

Les joueurs sont conviés à la bataille, après tout, le clan Nain va bien mettre ses guerriers au service des Humains pour l'exploration des remparts, alors les joueurs peuvent bien montrer leur bonne volonté ! Et puis l'autre clan a bien fait un pacte avec un petit clan de Hobgoblins (à l'époque décimés par les Sombres Esprits)...

Le lendemain, comme convenu, les deux clans et leurs alliés respectifs se retrouvent sur le champs de bataille, dans une vallée à ciel ouvert. Chaque clan nain arborant ses armes et couleurs respectives. Les hurlements sauvages résonnent alentours alors que chacun se met en place. (v. schéma en annexe pour les dispositions)

Les Sombres Esprits disposent d'une force de 120 guerriers Nains, plus les joueurs et Serphanim. Les Mystiques sont composés d'une force de 100 Nains et 60 Hobgobelins.

Jouez ou improvisez les scènes de combats par rapport à ce que peuvent supporter vos joueurs. Quelques petits points chaud avec des tête-à-tête avec des leaders ennemis, l'interception d'un groupe de Hobgobelins qui tente de contourner les défenses, des tentatives de mouvement de débordement pour contourner l'ennemi ou alors des percées pour atteindre les arbalétriers Nains sur les flancs de colline opposé.

Pendant la bataille, Serphanim retrouve quant à lui des sensations qu'il avait déjà éprouvé. Il n'a pas trop de mal à s'en sortir, ses aptitudes de guerrier étant souvent mises à l'épreuve par le passé. Il provoque même une véritable hécatombe au fil des minutes, quand il se met à émettre des hurlement de joie sauvage. En fait il est en train de devenir fou-furieux et se met à taper sur tous ceux qui l'entoure, quel que soit la tribu. Ses sensations de guerrier au service de Shagan, sont pleinement présentes. Le ballet dure quelques minutes, minutes pendant lesquelles les joueurs voudront peut-être intervenir contre lui.

Soudain, des cadavres nains des deux clans à ses pieds, Serphanim hurle alors de douleur et de tristesse. Figeant alors tous les combattants. Alors qu'il tombe à genoux, il prononce un nom : « *Varennna !* ». Profitant de ce moment de stupeur, ce qui reste des combattants du clan des Mystiques se retirent vers les montagnes. Les Sombres Esprits quand à eux, sont encore sous la surprise et la stupeur de ce brusque accès de folie meurtrière de Serphanim.

Ce dernier est assis sur ses talons, la tête basse se lamentant en ne répétant que ce nom. Il se retourne soudain, cherchant d'un regard déterminé le sorcier nain qui l'a rappelé parmi les vivants.

*« Toi ! Toi qui m'a rappelé parmi les vivants ! Toi et ceux qui m'ont rappelé pour combattre et pour tuer. Ton peuple va combattre pour moi désormais. Vous m'avez rappelé pour détruire vos ennemis, vous allez m'aider à détruire les miens ! »*, hurle-t-il à l'adresse de Erendûl et des membres du groupe qui ont participés au rituel.

*- Shagan ! Tu m'as détruit comme tu as détruit ceux que j'aimais. Pour quelle récompense à ma mort ? Peine et de la souffrance ! Que mon âme maudite soit désormais ta peine ! »*

Juste après ces paroles de malédiction, qui sont une véritable répudiation de son dieu, le sol se met à légèrement trembler pendant une seconde. Ce fût si furtif que certains se demandent si c'était bien réel !

## Le temple

La vue qui s'offre dans cette vallée est plutôt austère. Les flans de montagne sont sombres et à nus, à l'exception de quelques plaques d'herbes éparées. Peu d'arbres présents et surtout ce monument qui trône au centre de la vallée. Rien que sa vue est lugubre et provoque la désolation et la tristesse. Mais peut-être est-ce aussi dû à quelques Gloom-birds qui hantent les parages.

Serphanim avait lié par sacrifice l'âme de sa bien aimée au temple. Il veut maintenant la libérer de cette douleur éternelle en détruisant le temple ou au moins le lien qui l'unie à ce temple. Pour cela il va demander aux nains de convoquer Varennna pour qu'elle le pardonne.

Approcher le temple, qui est un autel en fin de compte, n'est pas sans danger ! Un Wraith sert à la protection de ce temple. Il est au service du Mangeur d'âmes que Serpahnim prend pour Shagan. Dès que l'on est à moins de 50m. le Wraith devient actif. Le combattre est un peu illusoire, mais ceux qui veulent le tenter...

Cela dit, Serphanim vient rapidement calmer les ardeurs de chacun. Il était l'un des plus fidèles serviteurs de Shagan et sait encore se faire respecter de ce Wraith. D'autant qu'en étant également mort lui-même, le Wraith ne peut l'attaquer. Les non-nort ne peuvent combattre les non-morts...

Pour la suite, le plus sûr est encore de tracer des cercles de protection car Serphanim ne retiendra pas le Wraith indéfiniment. Le sorcier Nain est capable d'en tracer si vos joueurs ne savent pas. Ceci permettra de préparer l'invocation de Varennna en relative quiétude, car l'aura de peur qui se dé-

gage du Wraith est bien vivace malgré le cercle de protection.

Convaincre Varena n'est pas forcément une chose facile et briser le lien non plus.

Pour y parvenir, il va falloir passer par le rituel du « pardon réciproque ». Celui-ci permet normalement de briser un lien par asservissement effectué lors d'un rituel, mais pour cela, il nécessite de mettre en opposition quatre personnes. La personne à libérer, la

personne qui l'a lié, l'être ou la personne qui a bénéficié du lien et une personne extérieure pour briser le lien (remarque : si l'être en question est immatériel, il répond au travers d'un PJ, celui-ci souffrira dans son corps tout le temps de la possession).

Comment cela fonctionne-t-il ? La personne à libérer pose une série de 5 questions à la personne extérieure pendant que la personne qui l'a liée pose autant de questions à l'être qui en a bénéficié.

Varena va donc se mettre en opposition de l'un des joueurs, lui posant 5 questions auquel le joueur a intérêt à être largement convainquant (grosse séance de roleplay), tandis que Serphanim posera des questions au démon au travers du corps d'un PJ.

Les cinq questions de Varena au PJ :

- *Pourquoi le pardonnerais-je ?* »

Réponses sensibles : Par amour. Le fait qu'il ait songé à la libérer après être revenu de parmi les morts.

- *Acceptes-tu ce qu'il a fait ?* »

Réponses sensibles : Faiblesse des hommes devant la corruption. Aveuglement des sombres forces.

- *Sais-tu ce que j'ai enduré ?* »

Réponses sensibles : Peine, incompréhension et abandon

Réponses négatives : La souffrance n'est pas valable, c'est son corps physique qui a souffert lors du rituel, pas son âme pendant ces 300 dernières années !

- *Que ressentirais-tu à ma place ?* »

Réponses sensibles : Les mêmes sentiments qu'elle, mais aussi l'envie de pardon puisque son amour et son repentir est sincère.



- *Pardonnnerais-tu à ma place ?* »

Réponses sensibles : Si le PJ ne répond pas oui, il n'a rien compris... Oui pour accorder une seconde chance à un homme. Oui, pour la paix de leurs âmes. Oui pour contrer les desseins des démons qui la maintiennent prisonnière.

Les 5 questions de Serphanim au démon au travers d'un PJ. Aux réponses à ces questions, le démon va tenter de corrompre Serphanim de nouveau, il va essayer de sabrer sa volonté pour qu'il renonce à ses objectifs à son encontre. Pour chaque question, Serphanim va devoir faire un test de volonté. A chaque fois, cela sera un degré plus difficile.

Quant au PJ, et bien, à chaque réponse, il devra subir des effets provenant de la liste Mind Destruction (Sorcerer Base List. A chacune des cinq questions le joueur devra résister respectivement les sorts suivants : Jolts III, Mind Shock, Mind Death, Unminding, Mind Break. Considérez le niveau du démon comme étant de niveau 20, car il n'est pas physiquement présent sur Paorn.

- *Pourquoi la garder prisonnière ?* »

« Elle est celle que tu m'as offert ! Un grand sacrifice pour une grande cause. L'aurais-tu oublié ? »

- *Pourquoi penses-tu qu'elle te servirais encore ?* »

« Elle me sert d'autant plus que tu t'es échappé d'entre les morts ! Ta peine nourrit mes forces. Son âme en attire de nouvelles. »

- *Ta cause a échouée, pourquoi t'entêter ?* »

« Echouée ? Ah, ah, ah ! Tu ne sais pas encore à quel point elle est en train de réussir. Reviens parmi les nôtres et nous reformerons une terrible phalange. »

- *Si ma peine se retourne contre tes desseins, la libérerais-tu ?* »

« Tu insistes... Peut-être, ou peut-être garderais-je vos deux âmes et celles de tes compagnons. Reviens à moi ! Asservis-toi de nouveau, tu ressentira cette grande et terrible puissance en toi... Viens ! »

- *Acceptes-tu l'échange avec cette âme que tu possèdes ?* » (en parlant de celle du PJ possédé)  
A vous de voir en fonction de ce que vous voulez comme fin dramatique.

Plusieurs cas de figure peuvent maintenant arriver.

Varena pardonne et le démon accepte l'échange : Le lien est alors en train de se briser tandis que le PJ possédé doit lutter contre le démon pour garder son âme. Les autres ont intérêt à lui donner un soutien ! Pendant ce temps, une ombre se dessine furtivement pour enlever l'âme de Varena. C'est Hel, la Gardienne. Dans tous les cas, si l'âme de Varena s'en va avant la capture de l'âme du PJ, celui-ci est libéré et le démon hurle de rage.

Varena pardonne, mais le démon n'accepte pas l'échange : Le pardon soulage Serphanim d'un énorme poids. La tristesse l'accable néanmoins mais il continuera son combat contre Shagan. Quant au PJ, le démon le rejette violemment. Des séquelles sont à prévoir... (jet de résistance sous Santé mentale – v. Mentalism Companion, p.54).

Varena ne pardonne pas, mais le démon accepte l'échange : Comme dans le premier cas pour le PJ possédé. Hel vient également récupérer l'âme de Varena, mais le pardon n'étant pas venu, Serphanim sera très affecté et il y a de très fortes chances

pour qu'il plonge sa fausse existence et son entourage dans les voies du Chaos.

Varena ne pardonne pas et le démon refuse l'échange : La situation reste inchangée, sauf qu'il n'y a plus de Rédemption possible. Serphanim va hanter Paorn dans un état de folie furieuse et meurtrière, à moitié gagné par la folie. Le PJ possédé, quant à lui, va avoir les mêmes problèmes que dans le second cas.

A propos, comment les joueurs peuvent apporter de l'aide au joueur qui va se faire déposséder de son âme par le démon ? Et bien, Erendûl improvise rapidement le rituel de rappel des âmes alors que celle-ci n'est pas tout à fait partie du corps du joueur. Comme pour le rappel de Serphanim, les joueurs (aidés des autres Nains présents) forment rapidement un cercle sous les ordres de Erendûl.

Contrairement au rappel de Serphanim où tout le monde a du affronter des

âmes en peines et autres créatures du monde des morts, là c'est la présence du Mangeur d'âmes qui est très forte ! Il va falloir résister 2 rounds au démon. Lors du premier round, celui-ci lance au travers du PJ possédé un sort de « Shout of Panic » (Sorcerer BL - Soul Destruction). N'oubliez pas que le PJ possédé doit alors faire un jet de résistance pour savoir s'il souffre de la transmission du sort au travers de son corps (v. la description de la compétence Channeling). Lors du second round, il lance un sort de « Great Vacuum I » (Sorcerer BL – Gas Destruction). Si trois personnes sont encore en état de lui résister, Hel aura fini de récupérer l'âme de Varena ce qui rompra le lien pour le démon. Le temple n'aura plus alors de lien avec le Mangeur d'âme, à moins que quelqu'un de revienne y faire un sacrifice pour y lier une âme...



---

Quand au PJ qui a manqué d'être possédé. Et bien s'il est encore là grâce au rituel, cela ne va pas être sans conséquence pour lui. En effet, les forces qui l'ont maintenu étaient celles de la nécromancie. Songez aux différentes conséquences que cela peut engendrer ! (Vous pouvez aussi consulter l'aide de jeu « Mort et résurrection » sur le site pour vous faire une idée).

Par contre, s'il a résisté au sort de lui-même grâce à ses jets de résistance, alors là, c'est sans autres séquelles que tout ce qu'il a déjà subi (sachez être plus généreux avec lui lors de l'attribution des XP). Faites néanmoins un jet de Santé mentale pour voir s'il n'ai pas disposé à développer une névrose suite à tout ce qu'il a subi.

## Epilogue

Qu'elle que soit l'issue du rituel pour libérer Varena, Serphanim laisse tomber les joueurs et le clan des Sombres Esprits pour continuer son œuvre, quelle qu'elle soit.

Notre équipe va donc pouvoir regagner le camp de la tribu pour réclamer leur part du marché, c'est à dire à ce que les Nains acceptent la requête du prince Maragor pour l'inspection des remparts. Feluk, leur chef ne rechigne pas à respecter son accord et appose les sceaux nécessaires de sa tribu sur le document qu'a apporté l'émissaire Burgon. La tâche de nos joueurs est maintenant terminée, des soldats viendront faire équipe avec les Nains pour l'inspection.

La vieille femme Naine s'approche d'eux et leur demande de nouveau ce qu'ils sont prêt à sacrifier pour avoir leurs désirs assouvis... Voyons si la leçon a porté ses fruits et si vos joueurs penseront qu'un jour il auront peut-être à supporter le poids de leur choix passé !

Karim Aïssaoui  
Site de L'Elfe Noir



---

## Annexe 1 – PNJs

### Serphanim

Cette homme fût un guerrier redouté à son époque. Ayant mis son savoir et son épée au service de l'une des divinités supposée avoir des relation avec le culte de Oombar. La secte de Shagan, était particulièrement sanglante et nécessitait de fréquents sacrifices.

Depuis le retour de son âme dans son ancien corps grâce à la nécromancie, Serpahnim ne sait plus trop où il en est. Ses souvenirs les plus immédiats (lors de la première journée de son retour) sont surtout la souffrance de ses 300 ans passés chez les morts à affronter ses démons intérieurs. Il n'a pas conscience que 300 ans ont passés, ni qu'il revient d'entre les morts lors de la nuit de son retour. Ce n'est qu'au premier lever du soleil qu'il se rendra vraiment compte que quelque chose a changé.

- A partir de la première journée, il ne parlera pas encore, mais il sera de plus en plus attentif à son entourage et aux nouvelles sensations qu'il redécouvre après une longue absence. Il a toujours mal en lui et les blessures de son âme son profondes.

- Lors de la seconde nuit, il ne dormira quasiment pas, n'en ressentant pas le besoin, mais restera assis à réfléchir et observer son étrange entourage. Il essaye de reconstituer ses souvenirs et surtout en quelles circonstances il a déjà vu ces petits hommes ! Il sait maintenant qu'il est revenu sur les terres qu'il avait semble-t-il quitté.

- Seconde journée (matin). La seule question qu'il posera au sorcier est celle-ci : « Combien fut longue mon absence des vivants ? ». Tout le monde découvrira alors son étrange (et surtout ancien) accent Burgon. A la réponse, il ne dira plus rien, cherchant maintenant a rassembler ce qui lui manque. Par contre, il pourra répondre aux joueurs si ceux-ci lui posent des questions. Ce dont il se rappelle pour l'instant, ce sont le sang des sacrifices, le nom de Valtarno (l'ancienne ville détruite), d'un lieu fait de main d'homme et sur lequel converge toute sa souffrance (l'autel des sacrifice).

- Seconde journée après-midi. Serphanim se rappelle de détails supplémentaires. Il combattait pour un dieu, connaît le nom du souverain Burgon de l'époque (Vilario V). Il se remémore des temples et des batailles.

- Troisième nuit. Serphanim ne dort pas. Il continue d'essayer le brouillard qui voile son esprit. Bien qu'il se rappelle de plus en plus de choses sur le contexte de l'époque, il a toujours conscience d'un point important qui lui échappe (sa femme sacrifiée sur l'autel de Shagan). Il souffre toujours de ses souvenirs de lutte chez les esprits.

- Troisième journée. Il se rappelle du nom de Shagan. Des Nains et du fait qu'ils servaient parfois en sacrifice. De détails de la vie quotidienne Burgonne. Il se renseignera même sur le résultat de certaines conquêtes Burgonnes ainsi que des voisins du Salthar.

### Erendûl

C'est le sorcier du groupe. Il parle le Burgon (S8) mais plus encore l'Orc ! Il a plus de 200 ans et les fait bien. Mais que l'on ne s'y trompe pas, malgré ses rides et son âge avancé, il est d'une part fort et volontaire et d'autre part très doué pour les arts de la magie et de la sorcellerie. Il connaît bien des rituels et surtout ceux permettant de rappeler les morts. Bien que n'étant pas opposé aux Humains, il juge parfois les Orcs comme étant plus fiables et plus francs que les Humains. Il est au service de Feluk, le chef de la tribu, et ne discute pas souvent ses ordres si celui-ci ne lui demande pas son avis. Ce n'est pas un grand bavard et il répondra de façon directe et sans fioritures aux questions qu'on lui pose.

### Autres nains du groupe

Gunbarakhâl : Environ 80 ans, c'est un bon guerrier reconnu et apprécié des autres. Il parle assez bien le Burgon (S6) et est d'un naturel assez ouvert. Il n'hésitera pas à s'entretenir avec les PJ sur les relations des Sombres Esprits avec les autres tribus Naines par exemple. A propos de Serphanim, il est pressé de le voir à l'œuvre, on dit de lui que c'était un terrible guerrier, même s'il avait combattu les Nains par le passé.

Khizir : La soixantaine, c'est un teigneux avec une certaine arrogance qui pointe dans ces paroles. Il parle également le Buron (S5), quoique parfois difficilement. Il a des avis très extrêmes. Il n'aime pas les autres tribus, supporte malgré tout les humains quand ceux-ci sont utiles. En cela, il est pressé de voir ressuscité Serphanim car il pourra les aider.

Khuzband : Presque centenaire, ce Nain est plutôt très porté sur la religion, ce qui est un trait peu fréquent chez les Sombres Esprits. Il parle bien le Burgon (S8) malgré le fait qu'il se méfie beaucoup des hommes des plaines. A propos de Serphanim, il émet beaucoup de doutes sur la nécessité de le rappeler à la vie et redoute un peu son

apparition. Il n'aime pas trop lorsque des morts tels que Serphanim sont rappelés parmi les vivants, d'autant que celui-ci a été particulièrement violent envers les Nains.

Inbund. Très suspicieux. Au dire des autres il dépasserait les 150 ans et il ne se prive pas de montrer son mauvais caractère. Bien que parlant un peu le Burgon (S5), il n'aime pas trop les humains qu'il juge de peu de confiance. Il est conscient que Serphanim pourra leur apporter beaucoup au niveau du combat, car il se souvient des récits de ces parents, mais craint que son côté humain ne trahisse les Sombres Esprits.

Quant aux autres membres, ils ne parlent pas le Burgon et n'apprécient pas plus que cela les PJ et les Humains en particulier. Leur présence dans le groupe des Sombres Esprits est un considéré comme un échange de service, pas comme une faveur spontanée de la part de l'empire Burgon. Certains sont impatient de ressusciter Serphanim, d'autres moins et un ou deux n'ont pas d'avis sur la question.

## ANNEXE 2 - Cartes

### Cartes des montagnes Franches

1) A courbes de niveau :

Pour le meneur de jeu.

L'échelle indiquée correspond environ à 1cm pour 5 km.

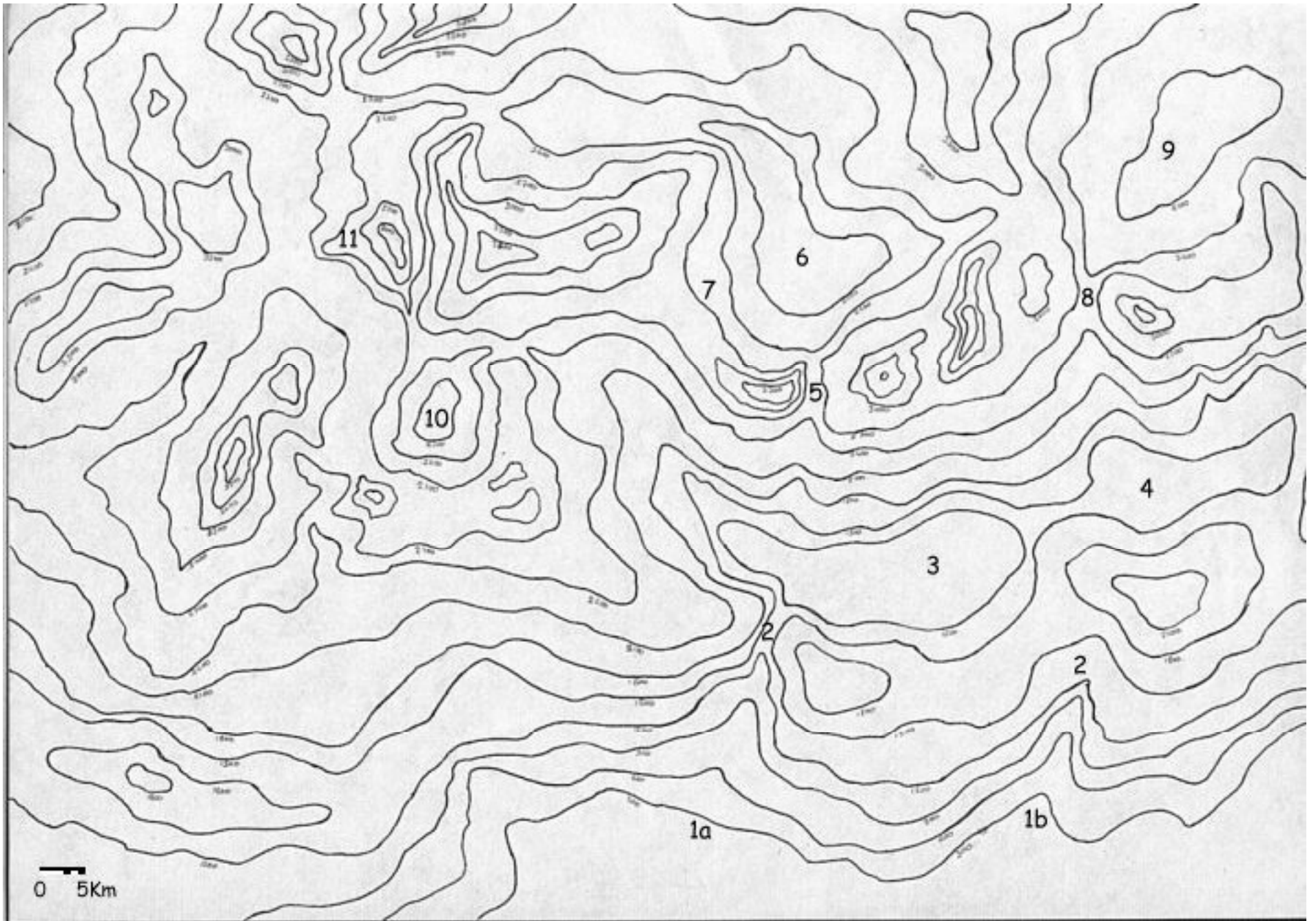
Entre chaque niveau, il y a un dénivelé de 300m.

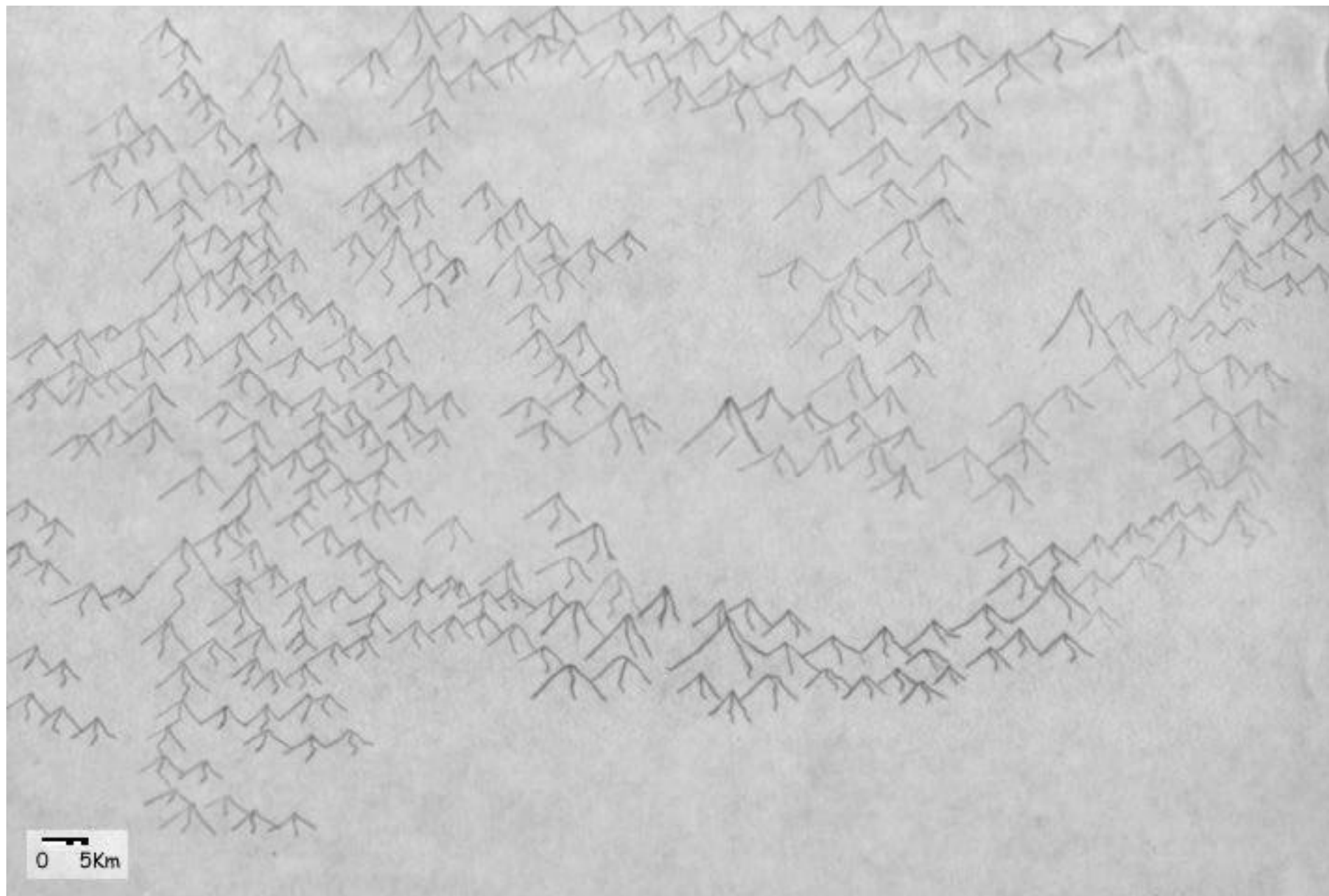
2) Carte dessinée :

Destiné à l'usage des joueurs.

L'échelle correspond environ à 1cm pour 5km.

Elle est volontairement fortement imprécise, il faut se guider par rapport à certains points de repères (sommets et vallées).





Copyright Iron Crown Enterprise pour les images (sauf mention contraire).

Rolemaster, JRTM et Shadow World sont des marques  
déposées par ICE et Hexagonal pour la France.

Paorn est un monde développé par le magazine Casus Belli. Le logo de Paorn  
est propriété de Casus Belli.

Les illustrations ici présentes ont été reproduites grâce à l'aimable autorisation  
de leurs propriétaires et dans le cadre du Site de l'Elfe Noir (SDEN).

SDEN : <http://www.sden.org>